Table of Contents

Purichō: Purikura-style Sticker Collage with Loopy stickers

THEY'RE GOING THE WRONG WAY!

REPORT

ALIENS IN PARADISE

BLE
EP
BLO
OP

PLAYING

NAME
GEN
DER

PEACE

WANT MORE

What is the Casio Loopy?

The Casio Loopy was released in Japan in 1995, part of the so-called ‘fifth-generation’ of video game consoles. In response to disappointing sales, game development for the console ended after only a year on the market.[1] Despite a short life and limited release (Japan-only), the Casio Loopy remains unique for a few reasons. The Loopy was the first video game console marketed just to girls.[2] The console also features a built-in thermal sticker printer, particularly significant given its similarity to purikura machines which also debuted in 1995.

The Loopy’s printer functions without ink although it does require a proprietary sticker (‘seal’) paper whose production also stopped in the nineties. Twenty-five years after manufacture, the printer in the Loopy[3] functions almost perfectly. Unlike similar technology in Nintendo’s GameBoy Printer (1998), the Loopy’s seal printer produces 30x40mm images in full color.[4] Printable images can be generated from most of the

---

[1] Miller, Laura. "Purikura Expressive Energy in Female Self-Photography." Introducing Japanese Popular Culture. Ed. Alisa Freedman and Toby Slade. London: Routledge, an Imprint of the Taylor & Francis Group, 2018.

[2] Weil, Rachel Simone. No Bad Memories: A Feminist, Critical Design Approach to Video Game Histories. Thesis. University of Texas at Austin, 2014.

[3] Housed in the collection of CU Boulder’s Media Archaeology Lab

[4] Note: A number of game consoles have supported various (largely novelty) peripherals such as the Gameboy Printer and the NES Knitting Machine but none of these are integrated into the consoles themselves.

Loopy’s games or captured from video input with the rare ‘Magical Studio’ peripheral.

The development of the Casio Loopy remains largely a mystery. Any mention of the failed console has been scrubbed from the Casio’s corporate website.[5] Few scholarly English-language sources exist on the topic of the Loopy, aside from a section of Rachel Weil’s 2014 Master’s thesis at UT Austin. I have drawn on sources of information about the practice of Purikura, as a way of understanding what Ito Mizuko has referred to as the “post-Pokémon Japanese media mix”[6] in which the Loopy took form.

One might initially expect success for the Loopy, given the context into which it was introduced. The Loopy preceded by mere months the debut of massively popular Purikura machines in Japan. Both Purikura[7] machines and the Loopy sought to capitalize on a pre-existing practice among some Japanese girls: collecting and trading colorful stickers. And yet, the Purikura machines became and remain immensely

---

[5] Loopy is not included on either the Japanese and English sites sites. www.casio.com/jp Accessed 8/12/21.

[6] Ito, Mizuko. "Gender Dynamics of the Japanese Media Mix." Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming. Ed. Yasmine B. Kafai. Cambridge, MIT, 2011.

[7] Translation: Print Club

popular[8] while the Loopy never quite found its audience. In my essay "Socializing the Loopy," I will consider some possible reasons for the opposing trajectories of Purikura and the Loopy.

As researcher Rachel Weil has pointed out, many of the English-language blogs and gaming sites which have written about the Loopy contain factual inaccuracies as well as a dismissive attitude towards the console (which they cannot themselves play).[9] Thankfully, Weil's work through the FEMICOM archive has corrected a number of the widespread inaccuracies online.

In this creative research project, I have attempted to pull together the most relevant sources to contextualize the Loopy in time and place. However, I have left a more complete comparison of the Loopy and Purikura machines to a future researcher.

---

[8] Miller, Laura. "Purikura Expressive Energy in Female Self-Photography." Introducing Japanese Popular Culture. Ed. Alisa Freedman and Toby Slade. London: Routledge, an Imprint of the Taylor & Francis Group, 2018.

[9] Weil, Rachel Simone. No Bad Memories: A Feminist, Critical Design Approach to Video Game Histories. Thesis. University of Texas at Austin, 2014.

This Loopy Project

The Loopy failed; what now?

The main drive of this project is towards the creative use of an under-appreciated and essentially gendered technology. Establishing the original context of the Loopy is a necessary step in this project but ultimately a scaffold for my guiding question, 'what can be done with the Loopy now, in the United States?'

I have conducted a broad reading of the extant scholarship and commentary regarding the Casio Loopy alongside further analyses of gender, gaming and Japanese media culture. Supported by this background research, I have attempted to cultivate some joy during the COVID-19 pandemic, producing research which is both useful and fun. Ultimately, this project is a product of my (and my collaborators) own aesthetic interests applied to a set of funky character creator programs, all while attempting to hold space for the history and original context of the console.

Alisa Yamasaki has collaborated with me on this project, providing invaluable insights into the cultural context surrounding the Loopy as well as editing various translations and writing and last but not least, helping to design excellent stickers. In an effort to

represent this time spent with the Loopy, I have created this “strategy guide” for encountering the Loopy, in three distinct parts:

- The first section of this guide is the product of my sticker-making operation, which is indebted to the social practice of Purikura (“Print Club”). Specifically I am approximating the style of personalized albums associated with Purikura. These albums, known as purichō, consist of stickers made with friends, integrated into (magazine) collages with stylized annotations.

- The second section (this section) of the ‘guide’ is a series of critical essays detailing my research on the Loopy alongside personal experience and a bit of daydreaming.

- Finally, the third section will consist of four game manuals, partially translated, alongside some other important game screens with English annotations to facilitate easy sticker-making for those who do not read Japanese.

The translation aspect of this project is aimed at English-language users, unlocking the unique features of the Loopy for creative research or simple

amusement. By including this research section, I hope that players will also learn about the historical and cultural context surrounding this idiosyncratic console.

The Project and the Pandemic

As a consequence of the pandemic, Alisa and I held one last sticker-making session via Zoom. Thankfully, I was able to stream the video output of the Loopy directly to Alisa while we talked through designs and issues with the Loopy. In that session, we created strange pseudo-animals and modified digital coloring book images. Towards the end of our last sticker session, Alisa asked “why?” Why spend so much time with this console, one so flawed and limited in design and imagination?

I do not have a tidy answer to the question of ‘why?’ Of course, it is fun to make stickers, especially with friends and collaborators. Furthermore, there is something to be learned in flawed technology and the ideology which has formed it. Perhaps, the ideology itself is explored through a critical ‘playing’ with the technology. Moreover, this console is a significant albeit overlooked landmark in the history of ‘games for girls.’ As such, I argue that the loop Loopy should indeed be exhumed, examined and most of all, played! I look forward to

seeing what future research into the Casio Loopy will yield.

Designed Identity

The Casio Loopy's commercial failure highlights a misunderstanding of the target audience. In fact, it is the failure of the console to reach (a significant portion of) its indeed audience which I find fascinating. The "girl" imagined by the Loopy's design and marketing teams is a fantastic and misguided construction. In an American context, this artificial construction has been dubbed designed identity by researcher Shira Chess in her book, Ready Player Two: Women Gamers and Designed Identity. Furthermore, Chess conceives of a female "player two," the designed identity specifically constructed to market games to girls.

There are a number of academics conducting research which explores these gender-segregated games in this American context. Dr. Carly Kocurek has written a research book about boyhood, filtered through arcades, and is currently conducting research on the topic of "games for girls" in during the late 1990s.[10] However, neither Kocurek's nor Chess's research

[10] National Science Foundation. (n.d.). NSF Award # 1922391 - SBP: Games for GIRLS: Informing the future. Retrieved May 01, 2021, from https://www.nsf.gov/awardsearch/showAward?AWD__ID=1922391

extends to Japanese cultural products. The Femicom archive of 'girly technology' is a rare source of information on both the Loopy and a wide range of other gendered technologies.

Chess argues that player two is essentially a fictional identity. Yet this fiction has a kind of viral capacity which may bring the actual player in line with this designed identity.[11] This construction of player two can potentially help us understand the reasons for the failure of the Loopy. Player two is always constructed. And yet, in the case of the Loopy, the conception of the player seems to have been particularly far from the realities of Japanese girlhood, at least with respect to advertising and design.

I find something strangely fascinating in the conceptual wreckage of the designed identity of the Loopy's intended audience. It seems like I am encountering a shard of the workings of gender-based norms and expectations, albeit from a specific time and place (mid-90s Japan) . The impossibility of fully translating this context resounds throughout this project. Nonetheless, I have attempted to play in this uncertain space between an absurd designed identity

[11] Chess, Shira. Ready Player Two: Women Gamers and Designed Identity. Minneapolis, MN: U of Minnesota, 2017.

and my own desires. Through this odd strange console with a built-in sticker printer, I searched for joyful practice and perhaps even a bit of fun. In cultivating joy for my collaborators and myself, I believe this project has been a success.

Socializing the Loopy

I was all but unable to find marketing materials or press coverage for the Loopy.[12] The lone exception is a single advertisement uploaded to Youtube at a low resolution. This advertisement uploaded to Youtube depicts an ostensibly social scene involving the Loopy. A young girl sits in front of the console, playing the title Little Romance, while her friends hang out on the bed. While we were watching this ad, Alisa commented that this does not represent her experience of home in Japan.

Alisa suggested that the advertisement depicted a fairly unrealistic scene, a group of girls gathered in one's bedroom. In Alisa's experience, the home is not a common place to have multiple friends at the same time.[13] Even in this unrealistic scene, the Loopy seems

[12] Note: It is quite likely that I have missed some concurrent news coverage; the paucity of information and academic writing on this console however does suggest that the console has indeed been forgotten by historians. FEMICOM is a rare exception and the scholarship of Rachel Weil has demonstrated a unique commitment to the archival significance of this console.

[13] Note: Alisa wonders if this is just a Tokyo/Urban thing.

to take the player away from her friends. After all, the console has only one controller port, a massive oversight if it was meant to play a social function. In this way, the advertisement exposes the Loopy's greatest failure: misunderstanding the social function of sticker-making.

Dr. Laura Miller observes, "doing purikura is at its core a social activity, entering a booth alone to make a self-photo sticker is marked as deviant, and thus we find the term "pinpuri" (print club done by oneself)." The Loopy, as a close relative of Purikura, forces a player to leave her friends and makes this kind of social practice much more difficult. Okabe et al. also describe the common functions of Purikura as an outward display of "...taste, fashion and peer status…" among Japanese girls (The Social Uses of Purikura, 2006).[14]

I suggest the reasons for the failure of the Loopy are primarily social. After all, Loopy was released in a favorable environment for a sticker-making machine. The practice of sticker-making and trading among schoolgirls was already well-established before the

[14] Okabe, Daisuke, Aico Shimizu, Mizuko Ito, and Jan Chipchase. "The Social Uses of Purikura: Photographing, Modding, Archiving, and Sharing." Proc. of Ubicomp, California. 2006. Print. PICS Workshop.

introduction of the Loopy or Purikura.[15] Purikura machines demonstrated a desire (in the market) for custom sticker-making with the added social component enabled by the camera. The Loopy however does not have a camera, limiting the contribution of users to one-at-a-time.

These social aspects of stickering are quite specific to a Japanese cultural context and the social practices of young (school)girls within that context. As I bring this console into expanded use in the US, into which it was neither released nor translated, I keep this original context in mind. I have tried to incorporate aspects of the established practice of social sticker-making through the personalized approximation of purichō (annotated albums of purikura stickers). These can be seen in the first section of this 'strategy guide.'

Translation between Media Cultures

The Loopy was only released in Japan. Since I do not speak or read Japanese, I have employed a translator to bring fragments of the game catalog into English. This translation is selective, focusing on the narrative

[15] Miller, Laura. "Purikura Expressive Energy in Female Self-Photography." Introducing Japanese Popular Culture. Ed. Alisa Freedman and Toby Slade. London: Routledge, an Imprint of the Taylor & Francis Group, 2018.

exposition for four of the Loopy games: Little Romance, Bow-wow Puppy Love Story, Dream Change and I want a room in Loopy Town. The original purpose of these translations was to highlight the kinds of stories that this game console foregrounds in an attempt to appeal to girls.

I have not included any specific critique of these narratives. At its core, this project concerns itself with having fun with this console. Narrative analysis of these video games should be steeped in a strong background in Japanese media culture and practice. I do hope that another enterprising researcher will take up such an interesting project in the future, with a greater degree of rigor.

Even in translation I believe these narrative game setups retain some traces of the strangely conceived designed identity[16] responsible for the mistargeted design and advertisement of the console. As Alisa commented, these games feel like products designed for women by men. In contrast, the first Purikura machine was designed by Sasaki Miho. According to researcher Laura Miller, Sasaki found initial resistance to her idea. Thankfully, the skepticism of her male

[16] Chess, Shira. Ready Player Two: Women Gamers and Designed Identity. Minneapolis, MN: U of Minnesota, 2017.

higher-ups at Atlus eventually relented, catalyzing the contemporary (social) practice of purikura.

Similar considerations around cross-cultural translations are necessary for the non-narrative aspects of Loopy gameplay. Ito Mizuko notes in her research that misreadings abound (specifically from the US and Europe) of the japanese cultural and media mix.[17]

Rather than translating and playing the entirety of each game, I spent most of my Loopy playtime with the various character creators. This too, Alisa pointed out, is rife with possibility for misinterpretation. Identical visual signifiers are of course read in divergent ways in Japan and the United States, respectively. Our sticker-making play necessarily engaged with visual aesthetics of dress and appearance, on our terms. A specific cultural critique of Japanese visual aesthetics of and in the Loopy is also conspicuously missing from these writings. Again, I do hope that subsequent researchers may critique my use of the machine, in the process growing the body of scholarship around this landmark console.

[17] Ito, Mizuko. "Gender Dynamics of the Japanese Media Mix." Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming. Ed. Yasmine B. Kafai. Cambridge, MIT, 2011.

わんわん愛情物語 Woof woof story of love and friendship	

Puppy pg 8
このお話に出てくるみんなをしょうかいします
Introducing the characters that appear in this story

もも （すきな名前にかえられるよ！）
Momo/Peach (you can change her name to one you like!)

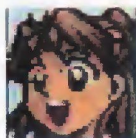
これが、わたし。小学校にかよう普通の女の子（だと思う）。誕生日にパパが子犬をプレゼントしてくれたの。とっても、うれしかった。ところが、ある日、その子犬といっしょに思い出の国へと…
This is me. I'm a regular girl (in my opinion) that goes to elementary school. For my birthday, Papa gave me a puppy as a present. I was soo happy. By the way, one day, my puppy and I went together to the land of memories….

バク（すきな名前にかえられるよ！）
Buck (you can change his name to one you like!)

パパがプレゼントしてくれた子犬。かわいいでしょ！それに、とてもおりこうさんなんだよ。思い出の国でも大活躍してくれて、わたしをまもってくれたの。
The puppy my Papa got for me as a present. Isn't he cute! And, he's a very good boy. He was very helpful in the Land of Memories, and he protects me.

パパ
Papa

ママ
Mama

このお話にでてくる みんなをしょうかいします

もも
（すきな名前にかえられるよ！）

これが、わたし。小学校にかよう普通の女の子（だと思う）。誕生日にパパが子犬をプレゼントしてくれたの。
とっても、うれしかった。
ところが、ある日、その子犬といっしょに思い出の国へと…………。

バク
（すきな名前にかえられるよ！）

パパがプレゼントしてくれた子犬。
かわいいでしょ！それに、とてもおりこうさんなんだよ。
思い出の国でも大活躍してくれて、わたしをまもってくれたの。

パパ

ママ

Puppy Pg 9
思い出の国
The Land of Memories

思い出の国では、こんなみんなとあえたんだ。
In the Land of Memories, I ran into all of these people.

なつかしい人やおともだち
Fondly-remembered people and friends

みんな、わたしのだいじな思い出。…なつかしかった！(pink box)
These people are my precious memories. It was so nostalgic!

おじいちゃん
Grandpa

キャプテン
Captain

もも一号 （名前は、かわるよ！）
The Momo Number 1 (this name will change too!) (ship name??)

ジュディ
Judy

ガンボット
Gun bot (Gan bot?)

ムク
Muku (kuma, or bear, backwards)

お話になったおともだち (blue box)
Friends I talked with

クロックさん
Mr. Clock

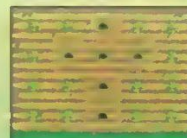
Puppy Page 10 ヤサイ軍団 Vegetable Corps/Troops もう顔もみたくないわ！…なんていわずにヤサイさんたちも、なかよくしないといけないよね。 I don't even want to look at their faces anymore! … but it goes without saying that we must become friends with the Vegetable corps too. ハクサイ大魔王 Great Magic King Napa Cabbage キューリマン Cucumber Man ポテト・ボンボン Potato BonBon ハロー・パンプキン Hallo/Hello Pumpkin ビッグ・ザ・キャベツ Big the Cabbage ミラクル・レモンズ Miracle Lemons	

My Seal Computer　ルーピー

わんわん愛情物語

涙と感動のストーリー！
さあ、小犬を育てて、いっしょに冒険の旅にでよう！

- 数々のTVゲームの名作を生み出した「寺田憲史」氏脚本による感動のストーリーが楽しめる。
- 小犬やその仲間たちとハラハラどきどきの大冒険の旅が楽しめる。行く先にいったい何が待ち受けているのかは、始まってからのお楽しみ！小犬たちと力をあわせて、困難も乗り越えていろんな国に出かけよう！
- いろんなゲームやクイズにチャレンジできる。クリアすればどんどん先に進めるんだ。
- 小犬がするいろんなかわいいポーズをシールにできちゃうよ。
- ゲームにそって打ち出したシールを集めれば、ミニ絵本もできちゃう。

（シール印刷には、別売のシールカートリッジが必要です）

I2134862
I2134862

※目の健康のため、遊びすぎに注意して下さい。

XK-501

カセットについてのお願い

カセットは精密機器ですので以下の点に注意してお使いください。

- 衝撃を与えたり、分解したりしないで下さい。
- 端子に触れたりして端子を汚さないで下さい。
- 高／低温、湿気の多い場所に放置しないで下さい。

T4971850154471

カシオ計算機株式会社　　MADE IN JAPAN

Game Translations

Bow-wow Puppy Love Story Manual (Partial)

コミックスクールで腕をみがこう
Let’s polish our skills at Comic school

さあ、出発だ
Now, let’s go!

マンガ家への道
The road toward becoming a manga writer

さあ、マンガ家への道のスタートだ。
Now, the road toward becoming a manga writer begins.

このあとは君だけの力で進んでほしい。でも、途中でどうしても分からなくなったら、この本をひらいてくれ。きみにヒントをあげるから…。
From here on, I want you to advance with just your own efforts. But if for some reason you get stuck along the way, open this book. It’ll give you some hints...

1　適正診断
section for troubleshooting -or- how to play the game.[1]

私が説明しているときは、クリック！で先に進んだったよね？（→8ページ）
When I’m explaining something, you could move forward with a click!, right?

文字の入れかたは、16ページでくわしく説明しているぞっ。
For how to insert words, there is a detailed explanation on page 16.

なにかを選ぶときは、カーソルをそこに合わせるんだったよね？選んだら、クリック！だ。（→8〜9ページ）
When you want to choose something, you move your cursor over it, right? Once you’ve chosen, click! (pages 8-9)

こんな画面がでてきたって？　この画面はホームページっていうんだ。ホームページは、君のレッスンの成果を知らせるために、ことあるごとに登場する。そのときの君の実力を確認したら、クリック！
A screen like this appeared, you say? This screen is called the **home page**. The home page will appear often to let you know the results of your lessons. When that happens, check your skills and then click!

コミックスクールで腕をみがこう

さあ、出発だ

マンガ家への道

さあ、マンガ家への道のスタートだ。
このあとは君だけの力で進んでほしい。でも、途中でどうしても分からなくなったら、この本をひらいてくれ。きみにヒントをあげるから…。

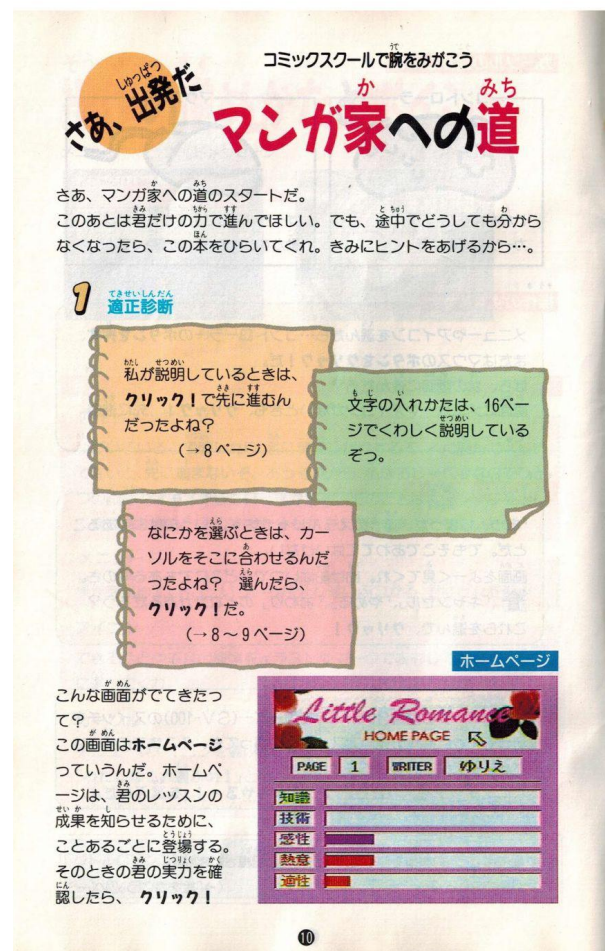
1 適正診断

私が説明しているときは、**クリック！**で先に進むんだったよね？
（→8ページ）

文字の入れかたは、16ページでくわしく説明しているぞっ。

なにかを選ぶときは、カーソルをそこに合わせるんだったよね？　選んだら、**クリック！**だ。
（→8～9ページ）

ホームページ

こんな画面がでてきたって？
この画面は**ホームページ**っていうんだ。ホームページは、君のレッスンの成果を知らせるために、ことあるごとに登場する。そのときの君の実力を確認したら、**クリック！**

[1] *transl. note: literally: appropriate diagnosis*

２　マンガを読んでみよう
Let’s read manga

君の大先輩、森永あい先生が6人の登場人物を用意してくれたぞ。この6人を主人公にしたマンガを何本か読んでほしい。私が「いい」というまで読んでくれ。
Morinaga Ai Sensei, your senior, has prepared 6 characters for you. I want you to read several volumes of manga that feature these 6 people as protagonists. Read until I say “good.”

こんなアイコンがでてきたって？
These kinds of icons have appeared, you say?
→つぎのコマに進めるぞ
You can move on to the next frame

？いま画面にある絵をプリントすることができるぞ
You can print the image currently on the screen
（シールの作りかた→29ページ）
(for how to make stickers, see page 29)

主人公を選ぶときは…
When you’re choosing your protagonists...
キャラクターにカーソルを合わせ、クリック！
Hover your cursor over the character, and click!
（女の子からひとり、男の子からひとり選ぶんだぞ）
(You’re to choose one girl character and one boy character)
2人の主人公が決定したら「決定」をクリック！
Once you’ve decided your two protagonists, click! “decide”

主人公の名前をかえることができるぞ
You can change the names of your protagonists
RENAME　にカーソルを合わせて、クリック！
Move your cursor to the “RENAME” button, and click!
（文字の入れかた→16ページ）
(for how to insert words, see page 16)

でも、ラブストーリーは一本道ではない。いろんなところで、道は分かれているものだ…。
君なら、どう選ぶ？
But love stories aren’t straight paths. At several places, the road will split…
How will you choose?

アンケートにはまじめに答えてね。でないと、なかなか次のレッスンにいけないぞ。
Answer the surveys seriously. If you don’t, you won’t be able to move onto the next lesson.

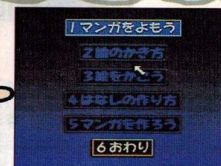
「ふー、こんなに読んだのに、どうして次のレッスンに進めないの？」実はね、君の選んだストーリーの展開と君のアンケートでこっそり君のセンスを採点していたんだ。君のセンスがみがかれるまで、マンガを読みつづけてくれ！
“Whew, I’ve read so much, so why can’t I move onto the next lesson?” Actually, based on how your chosen story develops and your surveys, we’ve sneakily been grading you. Until your tastes become more refined, continue reading the manga!”

３～そして卒業
And then, graduation

さあ、このあとは、ひとりで進めるよね？ゆっくりと、正確にレッスンをうけるんだよ。
でも、やっぱり心配だな…、レッスンのポイントをこっそり伝授しておくか！
So, after this, you can continue on by yourself, right? Take your time and do your lessons correctly. But I'm worried about you after all…. Why don't I teach you some helpful hints in secret!

私がだす課題はよ～く読むこと。
Read the assignments I give you carefully.
ひとつの課題が終わったら、^(これでいい)または「おわり」を選ぶんだぞ。
Once one assignment is finished, choose this button (I'm done), or "finish."
レッスン中に、どうしても分からなくなったら、次のページを見てもいいよ。
During your lessons, if you get stuck, you can look at the next page.

「文字を入れよう」16ページ
"Inserting words" page 16
「絵を作ろう」20ページ
"Making images" page 20
「絵をかこう」24ページ
"Drawing pictures" page 24

レッスンを進めていくと、「目次画面」をだすことができるぞ。
As you continue in your lessons, you can pull up the "table of contents."
メニューに「目次を見る」というのがあったらそれを選んでみてくれ。今までのレッスンをもういちど受けることができる。
If you see "see table of contents" in the menu, choose it. You can retake the lessons that you've already taken so far.

レッスンが進むたびに、目次は増えていくんだ。あっ、そうそう、「マンガをよもう」を選ぶと、今度からは絵を自由に変えることができるぞ。でも、君が変えた絵は記憶されないから、プリントして、シールにしておこう。
Each time you move onto a new lesson, the table of contents will grow. Oh, that's right, when you choose "let's read manga," from here you can change the images as you wish. But, the images that you change won't be saved, so you should print them and make stickers.

わたしたち、ぼくたち、
We boys and girls
「リトルロマンス」で活躍しまーす。よろしく！
Live in “Little Romance.” Nice to meet you!

池田真澄
Ikeda Masumi
ボーイッシュで、活発な真澄ちゃんは曲がったことが大嫌い！そして彼女はテニス部のホープ。男子にもひけをとらないほどの腕前なんだ。でも勉強のほうはちょっと努力が必要かなあ…。
The boyish, lively Masumi-chan hates unfairness! And she is the hope of the tennis club. She is so good she can compete with the boys. But she needs to put in a little effort towards studying….

氷室直樹
Himuro Naoki
ワイルドな雰囲気の直樹。まわりからちょっとコワがられているけど、実はとてもいいヤツなんだ。律子ちゃんとは幼なじみなんだけど…、ひょっとしてホレてんじゃないのかなあ。
There is something wild about Naoki. He is somewhat feared by those around him, but in reality he is a really good guy. He is childhood friends with Ritsuko-chan…, perhaps he has fallen for her.

わたしたち、ぼくたち、
「リトルロマンス」で活躍しまーす。よろしく！

池田真澄
ボーイッシュで、活発な真澄ちゃんは曲がったことが大嫌い！　そして彼女はテニス部のホープ。男子にもひけをとらないほどの腕前なんだ。でも勉強のほうはちょっと努力が必要かなぁ…。

氷室直樹
ワイルドな雰囲気の直樹。まわりからちょっとコワがられているけど、実はとてもいいヤツなんだ。律子ちゃんとは幼なじみなんだけど…、ひょっとしてホレてんじゃないのかなぁ。

13

音無千里
Otonashi Chisato
クッキングクラブに入っている千里ちゃんの趣味は、もちろんお料理。ちょっとおとなしめで目立たないけれど、よく気がつくいい子だぞ。ひそかなファンも多いと聞く。
Chisato-chan, who is in the cooking club, of course loves to cook. She's a little on the quiet[2] side and doesn't stand out much, but she's a very attentive good girl. Rumor is that she has a lot of secret admirers.

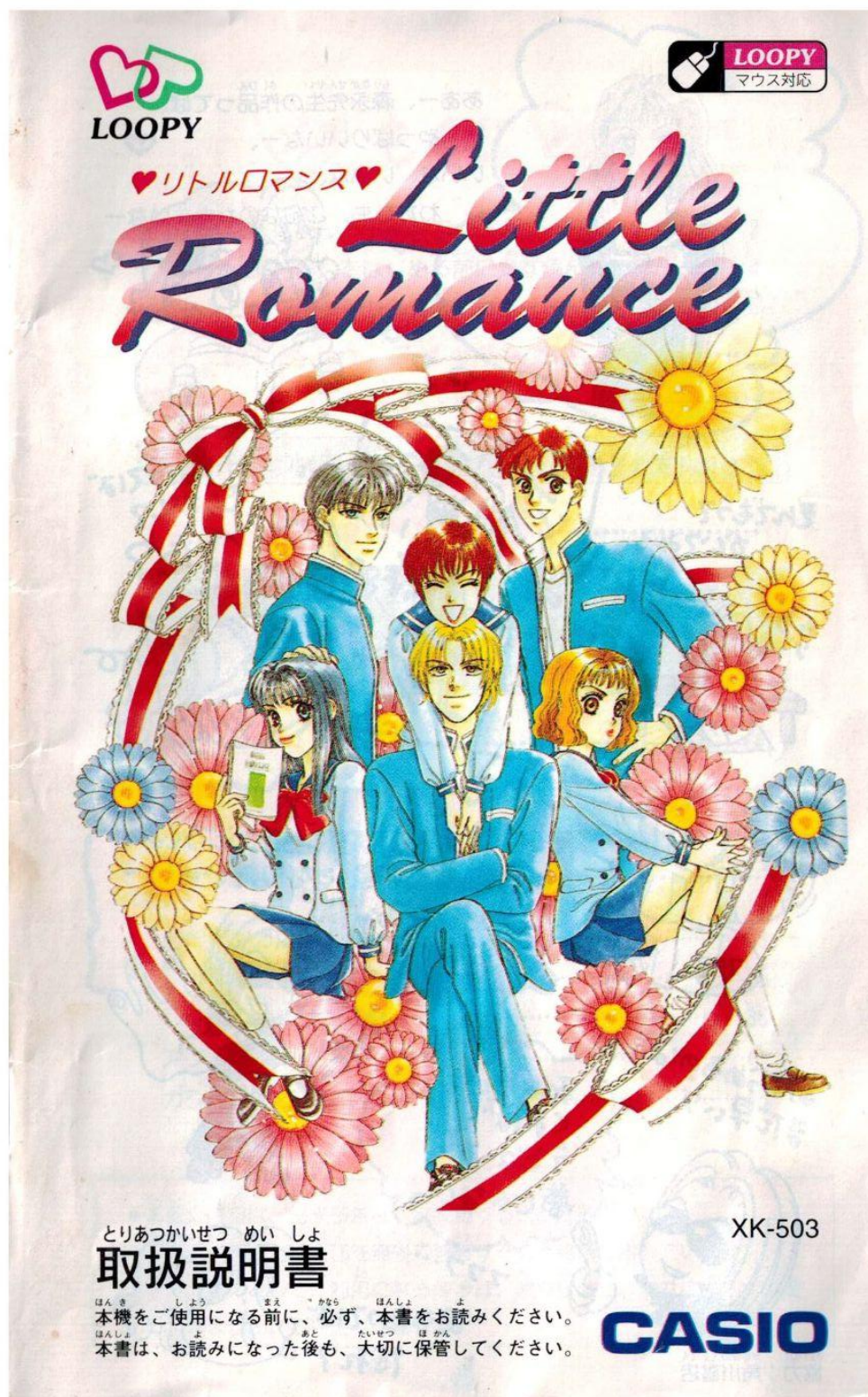
星　元幸
Hoshi Motoyuki
大金持ちのぼんぼんの元幸は苦労知らずでお人よし、そして学校一のスポーツマン。絵にかいたようなさわやか青年である…、といきたいとこだけど、けっこう思い込みの激しいヤツかな…。
The very rich, fiery Motoyuki has never known hard work, is good-natured, and is the school's number one sportsman. He is a fresh youth as if painted in a picture… , one would like to say, but he could be a pretty brooding, intense guy… .

[2] transl. note: literally adult-like, more like a rule-follower, good student, etc

速水律子
Hayami Ritsuko
スタイル抜群でメチャかわいい、律子ちゃん。感情表現も豊かで、いっしょにいると楽しくなる。だから、男子の人気No.1！でもただのブリッコじゃないぞ、何事にも積極的でパワフルなんだ。
This is Ritsuko-chan, with excellent style and super cute. She has plenty of facial expressions, and being with her is always fun. That's why she's the number one most popular girl among the boys! But she's not a helpless little girl[3], she's assertive and powerful in everything she does.

天皇寺幹央
Tennoji Mikio
一年生ながら、生徒会役員に抜擢された秀才だぞ。沈着冷静・完全主義者。…でもあの子のことになると、取り乱しちゃう素直なヤツでもある。ちょっとおもしおい男だ。
Although he's a freshman, he is a bright student who was selected into the student council. He is level headed and a perfectionist. … but when it comes to that girl, he can be the kind of emotional guy that loses his composure. He's a little intriguing.

[3] Miller, Laura (2004). "You are Doing Burikko!". In Shigeko Okamoto; Janet Shibamoto Smith (eds.). *Japanese Language, Gender, and Ideology*.

Little Romance Manual (Partial)

ドリームチェンジ
Dream Change

小金ちゃんのファッションバービー
Kokin-chan's fashion Barbie

Model Pg 6

ゲームの世界

The world of the game

「え…わたしがモデルに！？」キミにチャンスがやってきた！レッスンを受けてセンスをみがいて、キミはどんどん売れっ子モデルになっていく。「いつかは花のスーパーモデルに…」夢をかなえるためだ、どんなにつらいレッスンだってキミはくじけないよね？そしてその夢が、いつしかキミと天国のパパをつなぐ強いきずなに変わっていく…

“Me, a model!?” A chance has come to you! Taking lessons and refining your style, you’ll become a new star model. “One day I’ll be a top supermodel…” To achieve this dream, you’ll endure even the toughest of lessons, won’t you? And that dream will someday change into a powerful bond that connects you and your Papa in heaven...

コキンちゃん（本名：小金井太滋）

Kokin-chan (Real name: Kogane Itaishi)

キミをきたえてくれるスクールの先生だ。ちょっとだけきびしいけど負けずにがんばれ！

The teacher at the school that trains you. He’s a little harsh, but work hard and don’t give up!

山波ケンタ

Yamanami Kenta

キミのマネージャーだよ。おもしろいおじさんさ。

He’s your manager. He’s a funny man.

ナターシャ

Natasha

ライバルその1だ。すこし恐そうだけど、ほんとうは親切な女の子なんだ。

She’s your Rival Number 1. She seems a little scary, but really she’s a kind girl.

レイチェル

Rachel

ライバルその2だ。負けずぎらいで明るくて、いつもとっても元気なのさ。

Rival Number 2. She is competitive, has a bright personality, and is always full of energy.

ゲームの世界

「え…わたしがモデルに!?」キミにチャンスがやってきた！レッスンを受けてセンスをみがいて、キミはどんどん売れっ子モデルになっていく。「いつかは花のスーパーモデルに…」夢をかなえるためだ、どんなにつらいレッスンだってキミはくじけないよね?そしてその夢が、いつしかキミと天国のパパをつなぐ強いきずなに変わっていく……

コキンちゃん（本名：小金井太滋）
キミをきたえてくれるスクールの先生だ。ちょっとだけきびしいけど、負けずにがんばれ！

山波ケンタ
キミのマネージャーだよ。おもしろいおじさんさ。

ナターシャ
ライバルその１だ。すこし恐そうだけど、ほんとうは親切な女の子なんだ。

レイチェル
ライバルその２だ。負けずぎらいで明るくて、いつもとっても元気なのさ。

Model Pg 7
主人公は、わ•た•し！
The main character is M E !
名前や性格を、キミ自身に変えることができるよ。
As for your name and personality, you can change it to match yourself.

パパ
Papa
天国にいるパパ。がんばるキミをみまもっていてくれているにちがいない。
Papa in heaven. There’s no doubt he’s watching over you as you try your best.

ロバート＝サワグチ
Robert=Sawaguchi
キミの才能を見つけてくれたカメラマン。とってもやさしいひとだよ。
The cameraman that discovered your talent. He’s a very nice person.

いつかは、海外にだって行けるようになるんだ。
Eventually, you’ll be able to go overseas.

ママ
Mama
やさしいママ。いつもキミを応援してくれるよ。
Your kind Mama. She’s always supportive of you.

ダグ
Doug
外国で出会ったナゾの魔法使い。じつは…
A mysterious magician you met overseas. The truth is...

Model Pg 12
ヒントとポイント
Hints and Helpful Points

くりかえすことがなにより大切。
The most important thing is to repeat your actions.
センスがあがれば、しぜんにつぎのステップにすすめるよ。
If you have style, then you'll naturally move onto the next steps.
バイトやレッスンや仕事がおわったら、かならず家へかえること。そうしないとゲームが進まないよ。
When your part-time job, lessons, or work ends, always return home. If you don't, the game won't move forward.

- "part-time job" and (model)"work" are different.

スタジオロバート
Studio Robert

あそんでばかりいると、いつまでも次のステップにすすめないぞ。アルバイトにがんばって！
If you're always having fun, you won't ever continue onto the next step. Work hard at your part-time job!

モデルスクール
Model School

レッスンをきちんと受けて、何回もきがえてコキンちゃんに見てもらうこと！
Take your lessons properly. Change your clothes countless times and make sure to show Kokin-chan!

ここでサボると、あとで困ることになるよ。
If you slack off here, it'll be trouble later.
まじめに勉強しよう。
Let's study in earnest.

デザインスクール
Design School

とくにデザインスクールは、何回もくりかえして、コキンちゃんのアドバイスをしっかりおぼえよう！そうしないと、いつまでもそつぎょうできないよ！
Especially with design school, do things over and over again, and remember Kokin-chan's advice well! If you don't you won't ever get to graduate!

ヒントとポイント

くりかえすことがなにより大切。
センスがあがれば、しぜんにつぎのステップにすすめるよ。
バイトやレッスンや仕事がおわったら、かならず家へかえること。そうしないとゲームがすすまないよ。

スタジオロバート

あそんでばかりいると、いつまでも次のステップにすすめないぞ。アルバイトにがんばって！

モデルスクール

デザインスクール

レッスンをきちんと受けて、何回もきがえてコキンちゃんに見てもらうこと！
ここでサボると、あとで困ることになるよ。
まじめに勉強しよう。

とくにデザインスクールでは、何回もくりかえして、コキンちゃんのアドバイスをしっかりおぼえよう！そうしないと、いつまでもそつぎょうできないよ！

Model Pg 13
きゅうけい室
Break Room
(モデルスクール・デザインスクール)
Model School, Design School

きゅうけい室にもヒントはあるぞ！ライバルたちからじょうほうを聞きだそう！
The break room also contains hints! Ask your rivals for information!

プロダクション
Production

どんどん仕事をしよう！デザインスクールに入ってからも、仕事はできるよ。
Let's get to work! After you enter into design school, you can start to work.
仕事で行った都市にしか、あそびに行くことはできないんだ。
The cities you have visited for work are the only cities you can go to for vacation/having fun.

くうこう
Airport
このマークがつている都市に行けるんだ。
You can go to cities with this mark next to them.

がんばっていれば、海外へあそびに行けるようになるんだ。ロバートさんとくうこうから出かけよう(ひとりでは行けないから、スタジオロバートによってね)。
If you work hard, you'll be able to have fun/vacation overseas. Leave from the airport with Robert (you won't be able to go alone, so stop by Studio Robert first).
ただし、仕事で行ったことのある都市だけにしか行けないよ。
However, you will only be able to go to cities you've already been to for work.

ここを押すと、ちがう都市が出てくるよ。
If you press here, other cities will appear.

きゅうけい室
(モデルスクール・デザインスクール)

きゅうけい室にもヒントはあるぞ！ライバルたちからじょうほうを聞きだそう！

プロダクション

どんどん仕事をしよう！デザインスクールに入ってからも、仕事はできるよ。
仕事で行った都市にしか、あそびに行くことはできないんだ。

くうこう
このマークがついている都市に行けるんだ。

がんばっていれば、海外へあそびに行けるようになるんだ。ロバートさんとくうこうから出かけよう(ひとりでは行けないから、スタジオロバートによってね)。
ただし、仕事で行ったことのある都市だけにしか行けないよ。

ここを押すと、ちがう都市が出てくるよ。

L R ってなあに？
服とかをえらんでいるときに出てくるんだ。

Lボタンを押すと、前に出ていた服がまた出てくるよ。

Rボタンを押すと、ちがう服がでてくるよ。

Dream Change Manual (Partial)

Page 1 7
ルーピータウンに出かけましょう
Let’s go out to Loopy Town

1ルーピータウンに出かけましょう。
1 Let’s go out to Loopy Town

2マップ上を移動してみましょう。カーソルが指しているお店や場所に行くことができます。（お店などの説明が表示されるよ！）
2 Let’s try moving around on the map. You can go to the shops and places that the cursor is pointing to. (Explanations of shops and the like will be displayed!)

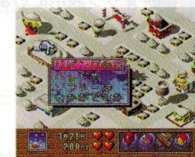
「ルーピータウン生活向上委員会」からのお知らせ
A notice from the “Loopy Town Better Life Committee”

まずは、ルーピータウンにどんなお店や場所があるか、すみからすみまでチェックておこう。
First, to see what kinds of shops and places are in Loopy Town, check every nook and cranny.

「占いのやかた」には、毎日行ってみるといいよ。「やかた」のおばさん（おっと失礼！ルーピータウンじゃ有名人なんだ！よく当たるんだって！）となかよくなれば、いろいろなことを教えてくれるぞ。
You should go and see the “Divination mansion” every day. *If you become close with the “mansion”’s auntie (oops, how rude! In Loopy Town she’s a celebrity! They say she’s often correct!), she’ll teach you a lot of things.*[1]

ルーピータウンに出かけましょう

1 ルーピータウンに出かけましょう。

2 マップ上を移動してみましょう。カーソルが指しているお店や場所に行くことができます。（お店などの説明が表示されるよ！）

「ルーピータウン生活向上委員会」からのお知らせ

● まずは、ルーピータウンにどんなお店や場所があるか、すみからすみまでチェックしておこう。
● 「占いのやかた」には、毎日行ってみるといいよ。「やかた」のおばあさん（おっと失礼！ルーピータウンじゃ有名人なんだ！よく当たるんだって！）となかよくなれば、いろいろなことを教えてくれるぞ。

17

[1] Transl. Note: The "how rude!" joke is about calling the Divination Mansion's fortune teller an "auntie", which basically means "older woman" in Japanese. It's funny because telling women they're old makes them mad...?

Page 1 8

「へやにおくもの」を買いましょう

Let's buy "Things for your room"

もう、おへやにおきたいものは決まっているかな？

Have you already decided on what you want to put in your room?

お店に行って買う

Going to the shops to buy

ルーピータウンでショッピング！

Shopping in Loopy Town!

ただし、よくばりすぎて、いろいろなお店をのぞいていると、時間はあっというまにすぎちゃうよ。

But, if you want too much and look in a lot of shops, your time will run out before you know it.

1　マップ表示にします。

1 Display the map

2　買い物をするお店をえらびます。

2 Choose the shop you want to shop in.

「ルーピータウン生活向上委員会」からのお知らせ

A notice from the "Loopy Town Better Life Committee"

「寺田屋」にあるものは、お金では買えないんだ。

The things in "Teradaya" can't be bought with money.

交換できるアイテムを手に入れてね。手に入れるには…

Obtain items you can trade. In order to get them...

いっしょうけんめい、アルバイトをしましょう。

Let's diligently work at a part-time job.

ときどき、ルーピータウン商店会から「お買い得情報」が届きます（ポストがふくらみます）。

From time to time, you'll receive "Bargain news" from the Loopy Town business association (your mail will be larger).

ポストのチェック（「コントローラーならAボタンを押す」、「マウスなら左クリックする」）を忘れずに！

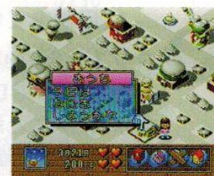
Don't forget to check your mail (press the A button if using the controller, or left click if using the mouse)!

「へやにおくもの」を買いましょう

もう、おへやにおきたいものは決まっているかな？

お店に行って買う

ルーピータウンでショッピング！
ただし、よくばりすぎて、いろいろなお店をのぞいていると、時間はあっというまにすぎちゃうよ。

 マップ表示にします。

2 買い物をするお店をえらびます。

「ルーピータウン生活向上委員会」からのお知らせ

- 「寺田屋」にあるものは、お金では買えないんだ。
  交換できるアイテムを手に入れてね。手に入れるには……
  いっしょうけんめい、アルバイトをしましょう。
- ときどき、ルーピータウン商店会から「お買い得情報」が届きます（ポストがふくらみます）。
  ポストのチェック（「コントローラーならAボタンを押す」、「マウスなら左クリックする」）を忘れずに！

Page 1 9

3 『買う』をえらびます。
3 Choose [buy]

4 買いたいものをえらびます。
4 Choose what you want to buy.
まだ、他に商品があるときに表示されます。カーソルを合わせて、コントローラーならAボタン、マウスなら左クリックしてください。画面の上のほうにでてくる『 ^ 』も同じ機能です。
If there are still more items, this will appear. Move your cursor to it, press the A button if using the controller, or left click if using the mouse. The [^] that will appear at the top of your screen also has the same function.

5 そのお店で他にも買いたいものがあるときは、4 を繰り返します。
When there's something else you want to buy at the same shop, repeat step 4.

6 終わったら、『 』をえらんでお店からでます。
When you're done, choose [door] and leave the shop.

テレフォンショッピングで買う
Buy by teleshopping
ルーピータウンにでかける時間のないときは、この方法で買い物ができます。ただし、手数料がかかるので、値段がちょっと高くなっているぞ。
When you don't have time to go out into Loopy Town, you can shop using this method. However, there is a fee, so the cost is a little higher.

1 電子手帳をえらびます。
1 Choose the electronic organizer.

3 をえらびます。

4 買いたいものをえらびます。

まだ、他に商品があるときに表示されます。カーソルを合わせて、コントローラーならAボタン、マウスなら左クリックしてください。画面の上のほうにでてくる も同じ機能です。

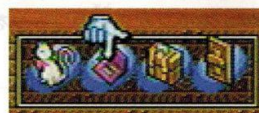
5 そのお店で他にも買いたいものがあるときは、4 を繰り返します。

6 終わったら、 をえらんでお店からでます。

テレフォンショッピングで買う

ルーピータウンにでかける時間のないときは、この方法で買い物ができます。ただし、手数料がかかるので、値段がちょっと高くなっているぞ。

1 電子手帳をえらびます。

Page 2 0

2 「買う」をえらびます。
2 Choose [buy].

3 買い物をするお店をえらびます。
Choose the shop you want to buy from.

おぼえているかな?
Do you remember?
メッセージを確認したら、…
Once you check your messages...
「コントローラーならAボタンを押す」
「マウスなら左クリックする」
press the A button if using the controller, or left click if using the mouse

4 買いたいものをえらびます。
Choose what you want to buy.

5 他にも買いたいものがあるときは、4 を繰り返します。
When there's something else you want to buy, repeat step 4.
他のお店で買いたいものがあるときは、コントローラーならBボタン、マウスなら右クリックしてください。
When you want to buy something from another shop, press the B button if using the controller, or right click if using the mouse.

6 テレフォンショッピングが終わったら、コントローラーならBボタンを何回か押す、マウスなら右クリックを何回かして、「おわる」をえらびます。
6 After you're done teleshopping, press the B button repeatedly if using the controller, or right click repeatedly if using the mouse, and choose [finish].

2 「買う」をえらびます。

3 買い物をするお店をえらびます。

おぼえているかな?

メッセージを確認したら、…
「コントローラーならAボタンを押す」
「マウスなら左クリックする」

4 買いたいものをえらびます。

5 他にも買いたいものがあるときは、4 を繰り返します。
他のお店で買いたいものがあるときは、コントローラーならBボタン、マウスなら右クリックしてください。

6 テレフォンショッピングが終わったら、コントローラーならBボタンを何回か押す、マウスなら右クリックを何回かして、「おわる」をえらびます。

Page 21

「家具」などを買うために、お金をためましょう
In order to buy “furniture,” let’s save up money

欲しいものを手に入れるには、やっぱりお金をためなくちゃ！
In order to get the things you want, it’s no surprise you need to save up money!

アルバイトをする
Work a part-time job
お金を貯めるには、努力が必要。いっしょうけんめいアルバイトをすれば、それだけお金がかせげるよ。
Saving money requires effort. If you work hard, you’ll earn as much money as you deserve.

1　マップ表示にします。
1 Go to map display

2　アルバイトをするお店をえらびます。
Choose the shop where you want to work.
＜アルバイトができるお店＞
<shops where you are able to get a part time job>
・レストラン　・保育園　・交番　・バーガー屋　・パン屋　・カットハウス　・クレープ屋　・アイス屋

- Restaurant
- daycare
- Burger shop
- Bakery
- Hair salon
- Crepe shop
- Ice cream shop

3　アルバイトが終わると、バイト料が表示されます。
When you’ve finished working, your pay will appear.

「ルーピータウン生活向上委員会」からのお知らせ
A notice from the “Loopy Town Better Life Committee”

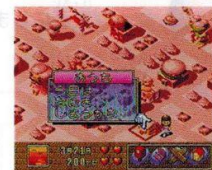
「お金！お金！」と働きすぎるとダウンしちゃうよ。健康状態に注意して、無理をしないようにね。でも、逆にサボると…
If you think “Money! Money!” and work too hard, you’ll crash. Be careful of your health and don’t push it too hard. But on the other hand, if you slack off….

「家具」などを買うために、お金をためましょう

欲しいものを手に入れるには、やっぱりお金をためなくっちゃ！

アルバイトをする

お金をためるには、努力が必要。いっしょうけんめいアルバイトをすれば、それだけお金がかせげるよ。

1 マップ表示にします。

2 アルバイトをするお店をえらびます。
〈アルバイトができるお店〉
・レストラン　・保育園　・交番　・バーガー屋
・パン屋　・カットハウス　・クレープ屋　・アイス屋

3 アルバイトが終わると、バイト料が表示されます。

「ルーピータウン生活向上委員会」からのお知らせ
「お金！お金！」と働きすぎるとダウンしちゃうよ。健康状態に注意して、無理をしないようにね。
でも、逆にさぼると・・・・・・

Page 22

おへやにおいてあるものを売る
Selling things in your room

「努力って、苦手！」なんて言っているきみには、この方法！
“I’m no good at putting in effort!” you say, so try this!
ただし、自分が買ったときより、安い値段でしか売れないよ。(なにもしないでお金が手にはいるんだから、それは当然かな。)
However, you’ll only be able to sell at a cheaper price than what you originally bought them for. (You’re making money without actually doing anything, so this is obvious.)

あっ、そうそう、こんなこと言わなくてもわかっていると思うけど、自分のおへやに売るものがないときは、どうにもならないからね！
Ah, of course, I probably don’t need to tell you this, but if there’s nothing to sell in your room, there’s nothing you can do!

1　マップ表示にします。
1 Go to map display

2　売りに行くお店をえらびます。
Choose the shops you want to go to sell.

3 『売る』をえらびます。
Choose [sell].

4　売るものをえらびます。
Choose the items you want to sell.

5　そのお店で他にも売るものがあるときは、4　を繰り返します。
When there are additional items you want to sell at the same shop, repeat step 4.

6　終わったら、『　』をえらんでお店から出ます。
When you’re done, choose [door] and leave the shop.

おへやにおいてあるものを売る

「努力って、苦手！」なんて言っているきみには、この方法！
ただし、自分が買ったときより、安い値段でしか売れないよ。(なにもしないでお金が手にはいるんだから、それは当然かな。)
あっ、そうそう、こんなこと言わなくてもわかっていると思うけど、自分のおへやに売るものがないときは、どうにもならないからね！

1. マップ表示にします。

2. 売りに行くお店をえらびます。
3. 売る をえらびます。
4. 売るものをえらびます。
5. そのお店で他にも売るものがあるときは、4 を繰り返します。
6. 終わったら、をえらんでお店から出ます。

Page 23

おへやに「家具」などをおきましょう
Put “furniture” and the like in your room

1　おへや表示にします。
Go to room display.

2『　』をえらびます。
Choose [luggage?].

現在おける家具などを、ぜんぶ出すときにえらびます。
Choose this when you want to take out everything that you can place in your room.
現在おへやにおいてある家具などを、ぜんぶかたづけるときにえらびます。
Choose this when you want to put away everything that's in your room.
もようがえを終了するときにえらびます。
Choose this when you're done redecorating.

3　おへやになにがおけるのか、カーソルを動かしてチェックしてみましょう。何がおけるのが表示されるよ。
3 To see what you can place in your room, move your cursor and check. The items that you can put there will be displayed.

4　おきたいものをえらんで、色や形をえらびます。
Choose what you want to place, and choose the color and shape.
まだ手に入れてないものです。ルーピータウンで手に入れてください。
These are things you still don't have. Go get them in Loopy Town.
「」でかこまれているものが現在おいてあるものです。
Items in a [box] are things that are already placed in your room.
（なにもおいてないときは、Xが「」でかこまれます。
(when there's nothing in your room, an X will be in the [box].

おへやに「家具」などをおきましょう

1 おへや表示にします。

2 をえらびます。

現在おける家具などを、ぜんぶ出すときにえらびます。

現在おへやにおいてある家具などを、ぜんぶかたづけるときにえらびます。

もようがえを終了するときにえらびます。

3 おへやになにがおけるのか、カーソルを動かしてチェックしてみましょう。何がおけるのか表示されるよ。

4 おきたいものをえらんで、色や形をえらびます。

まだ手にいれてないものです。ルーピータウンで手に入れてください。

□でかこまれているものが現在おいてあるものです。
（なにもおいていないときは、×が□でかこまれます。）

Page 24

おぼえているかな?
Do you remember?
メッセージを確認したら、…
Once you check your messages...
「コントローラーならAボタンを押す」
「マウスなら左クリックする」
press the A button if using the controller, or left click if using the mouse

５　他におきたいものがあるときは、3～4を繰り返します。
5 When you want to put additional items in your room, repeat steps 3 and 4.

６『　』をえらびます。
Choose [curvy arrow]

「ルーピータウン生活向上委員会」からのお知らせ
A notice from the “Loopy Town Better Life Committee”

・なにかの上にのっているものは、その下のものがないとおくことはできないぞ。当たり前けど、テーブルの上にのっている「花びん」は「テーブル」がないときはおくことはできません。おけたら、怖い…。
Things that sit atop other things can’t be placed without the item beneath it. It’s obvious, but a “flower vase” that sits on a table can’t be placed if there is no “table.” If you were able to put it down, that’d be scary….

・ときどき、ペットのようすをみてあげよう。
From time to time, check on your pets.

1日の終わりには、日記をつけましょう
When the day ends, write in your diary.

1　電子手帳をえらびます。
1 Choose the electronic organizer

おぼえているかな？

メッセージを確認したら、…
「コントローラーならAボタンを押す」
「マウスなら左クリックする」

5 他におきたいものがあるときは、③～④を繰り返します。

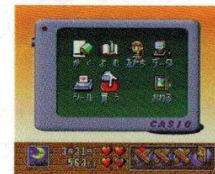
6 をえらびます。

「ルーピータウン生活向上委員会」からのお知らせ

●なにかの上にのっているものは、その下のものがないとおくことはできないぞ。当たり前だけど、テーブルの上にのっている「花びん」は「テーブル」がないときにはおくことはできません。おけたら、怖い……。
●ときどき、ペットのようすを見てあげよう。

1日の終わりには、日記をつけましょう

1 電子手帳をえらびます。

Page 25

2　日記を書きます。
2 write a diary entry
日記を書くのをやめるときは『　』をえらびます。
When you want to stop writing in your diary, choose [door].
3　書くページをえらびます。
Choose what page you want to write on.
日記は4つまでつけられます。
You can write up to 4 entries.

「ルーピータウン生活向上委員会」からのお知らせ
A notice from the "Loopy Town Better Life Committee"
・いま、ルーピータウンをさまよっているのが、誰なのかわからなくなったら、「電子手帳」の中の「データ」をえらんでね！
If you've forgotten who it is that's wandering around Loopy Town, choose "Data" in the "electronic organizer"!

「おへやがほしい」を始めるときに入力した「なまえ」、「たんじょうび」、「けつえきがた」などが表示されるよ。
The "Name," "birthday," and "blood type" that you entered when you first decide "I want my own room" will be displayed.

み終わったら、コントローラーならBボタン、マウスなら右クリックしてください。
When you're done, press B if using the controller, or right click if using the mouse.

2 日記を書きます。
※日記を書くのをやめるときはをえらびます。
3 書くページをえらびます。
※日記は4つまでつけられます。

「ルーピータウン生活向上委員会」からのお知らせ
●いま、ルーピータウンをさまよっているのが、誰なのかわからなくなったら、「電子手帳」の中の「データ」をえらんでね！
「おへやがほしい」を始めるときに入力した「なまえ」、「たんじょうび」、「けつえきがた」などが表示されるよ。
※見終わったら、コントローラーならBボタン、マウスなら右クリックしてください。

Loopy Town Manual (Partial)

Home Screen, Icon No.1 Color word processor	
Home Screen, Icon No.2 Illustrator	

Utility Translations - How to Design and Print characters using PC Collection game

Loopy Printer

Error Message: Check the sticker (Bowing girl: “I’m sorry”) When you’re done with #1 and #2, click on the controller or mouse #1 Cut at this line and line it up with the case #2 Wind it until it becomes blue and yellow	

PC Collection Home Screen

Home Screen: Write sentences Draw pictures Make songs Do fortune telling Make animal stickers Make fashion stickers Do jigsaw puzzles Play claw machine games Make friend profiles Make a planner Look at data Make a nickname	

<table>
<tr>
<td>Home Screen, Icon No.3

Music producer</td>
<td>
</td>
</tr>
<tr>
<td>Home Screen, Icon No.4

Moira’s astrology</td>
<td>
</td>
</tr>
</table>

<table>
<tr>
<td>Home Screen, Icon No.5

Animal dress-up</td>
<td>
</td>
</tr>
<tr>
<td>Home Screen, Icon No.6

Fashion coordination</td>
<td>
</td>
</tr>
</table>

Home Screen, Icon No.7 Jigsaw puzzle game	
Home Screen, Icon No.8 Crane game	

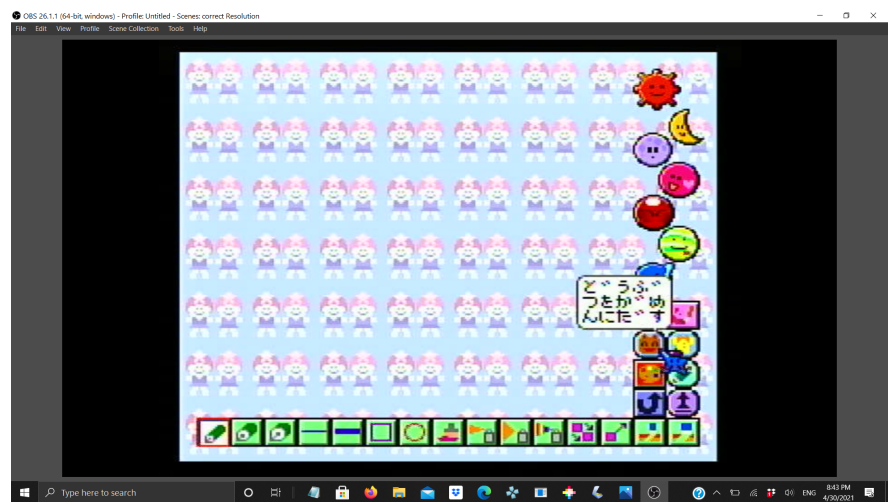
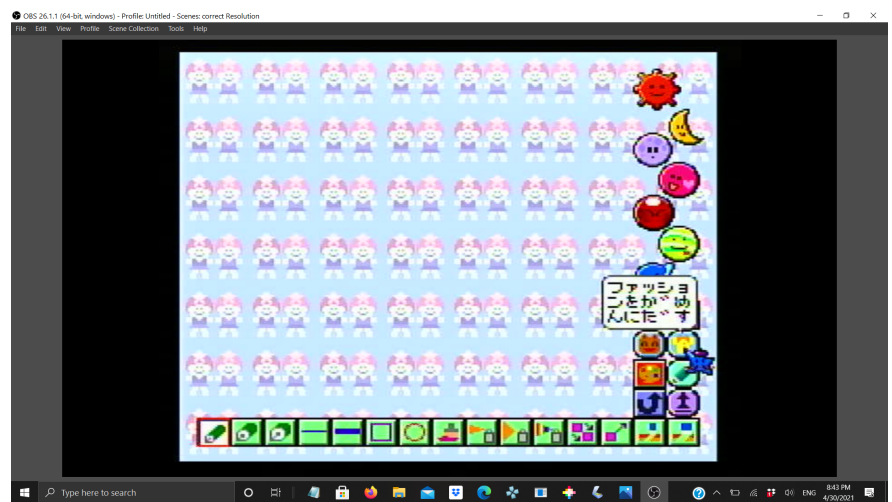
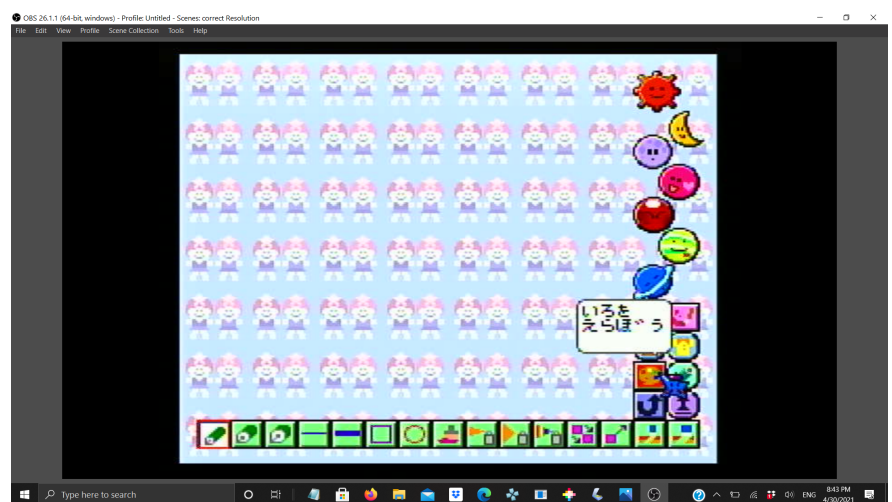
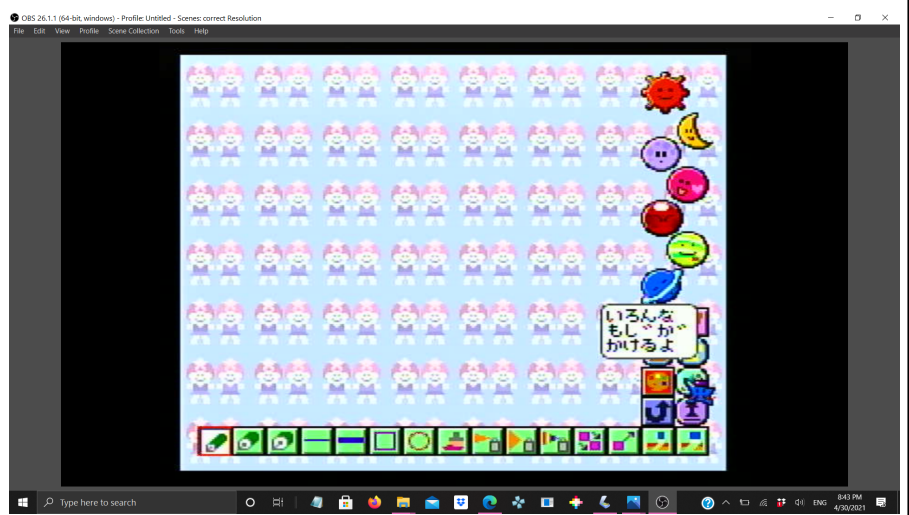
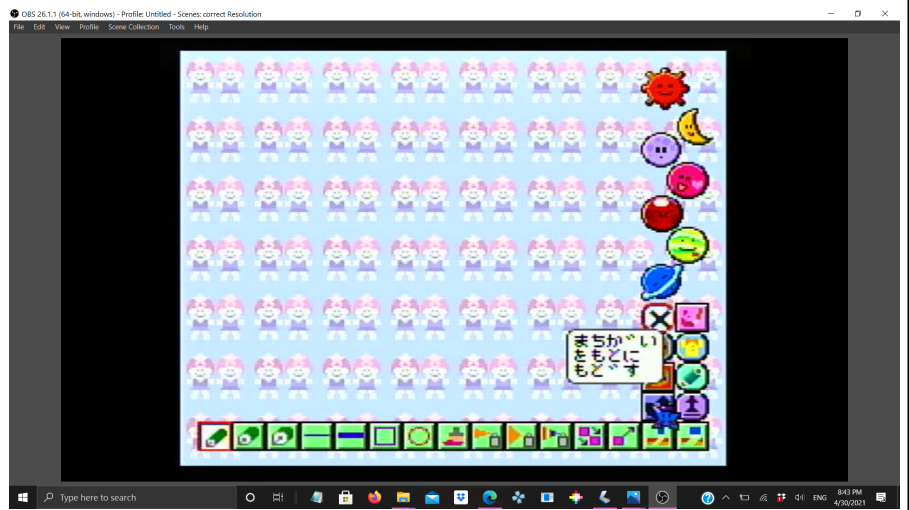
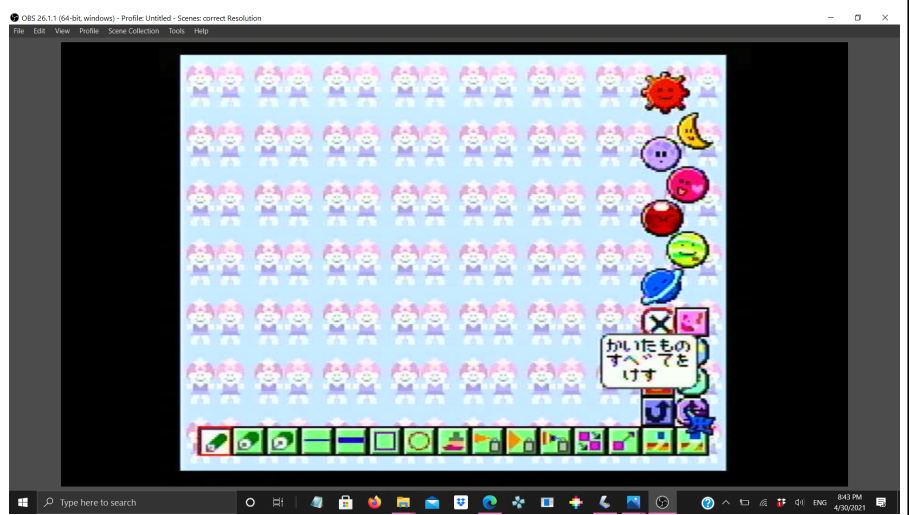
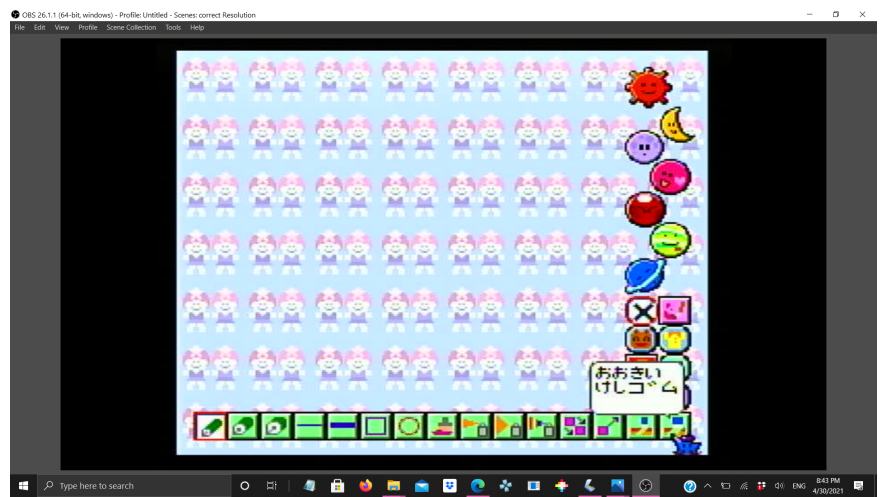
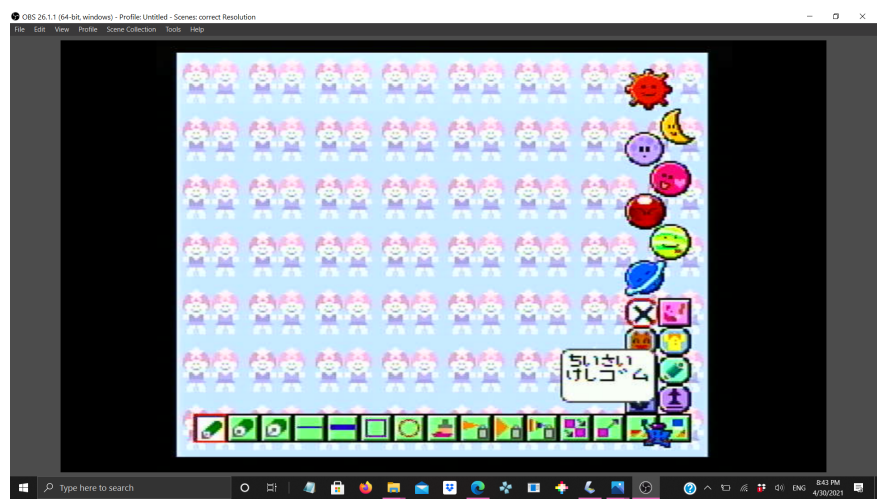
<table>
<tr><td>Home Screen, Icon No.9

Friend profile</td><td>
</td></tr>
<tr><td>Home Screen, Icon No.10

Planner</td><td>
</td></tr>
</table>

Drawing Screen

Art Screen - Icon No.1 No animals or fashion	
Art Screen - Icon No.2 Pick coloring picture	

Art Screen - Icon No.3 Place an animal on screen	
Add fashion on screen	
Pick a color	

You can make all sorts of letters	
Correct mistake	
Erase everything	

Home Screen, Icon No.11 Save data overview	
Home Screen, Icon No.12 Settings	

Large eraser	
Small eraser	

Thanks

First of all, I would like to thank Lori Emerson and libi striegl of the Media Archaeology Lab (MAL) at CU Boulder for their support and interest in my work. Thank you to Rachel Weil, founder and archivist of the FEMICOM Museum, for providing the Little Romance and Loopy Town game manuals. Thank you to Akane Kleinkopf for excellent translations of all four game manuals. Thank you to Lee Mengistu, Alisa Yamasaki and libi for helping to design stickers. And thank you again to Alisa Yamaski, primary collaborator on this project, for invaluable work in translation, editing and number insights throughout the research process.

This research was produced with support from MAL's Race+Technology micro-grant program.

Researcher Biographies

Paulus van Horne (they.them) is a media researcher and sound artist from upstate New York. Their audio productions have been featured on radio stations such as WQXR, WHYY, WBEZ, WGBH, and Wavefarm/WGXC in addition to numerous narrative (fiction) podcasts. Currently, Paulus is working towards a PhD in Critical Media Practices at the University of Colorado Boulder where their research involves voice synthesis, gender and digital games.

Alisa Yamasaki (she.her) is a bilingual English and Japanese writer-translator from Tokyo, currently based in Brooklyn. Focusing on culture, music and feminist issues, her writing has appeared in outlets such as The Japan Times, VICE, Resident Advisor and more. She graduated from Oberlin College in 2016 with a degree in Comparative Literature and completed her M.A. in Media Studies from New York University in 2020.